

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran dan Media Gambar

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (dalam Sadiman dkk, 2010:6). Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut Briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Sadiman, dkk, 2010:6).

Gerlack & Ely(dalam Arsyad, 2010:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Buku teks, guru, dan lingkungan sekolah merupakan pengertian media. Heinich, dkk (dalam Arsyad, 2010:4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran* (Arsyad, 2010:3-4).

Berdasarkan pengertian media tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara dari berbagai jenis komponen fisik dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang perhatian serta dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa baik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Angkowo (dalam Poerwanti, 2015:390), berpendapat bahwa media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Dengan adanya media gambar, akan dapat membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima pelajaran, serta dapat menarik dan membantu daya ingat siswa. Menurut Waskito (2007:13), media gambar merupakan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran, atau ide-ide yang divisualisasikan ke dalam bentuk 2 dimensi (Fadillah dkk, 2012:3).

Hambalik (dalam Marlen, dkk, 2014:5) menjelaskan bahwa:

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, proyektor. Sedangkan menurut Sadiman media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana saja. Berbeda dengan yang diungkapkan Soelarko bahwa media gambar adalah peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya terhadap lingkungan.

Berdasarkan pengertian media gambar menurut beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media gambar yaitu media yang diwujudkan secara visual dalam bentuk 2 dimensi yang merupakan peniruan dari benda-benda

dan pemandangan melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dan gagasan yang jelas dan kuat.

2.1.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan rancangannya, media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan terbagi menjadi dua jenis yakni:

1. Media yang dirancang (*by design*), yakni media dan sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem pembelajaran untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.
2. Media yang dimanfaatkan (*by utilization*), yaitu media dan sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Haryono, 2014:51-52).

Berdasarkan jenis yang diperlukan dan diperhatikan, media pembelajaran meliputi sebagai berikut: niat atau tujuan, isi atau substansi yang ingin disajikan, kemauan, kemampuan, dan ketersediaan media pembelajaran (Setyosari, 2007 dalam Haryono, 2014:3). Sedangkan dari beragam klasifikasi media pembelajaran dilihat dari bentuk atau ciri fisiknya dapat dikelompokkan yaitu: (1) media dua dimensi, (2) media tiga dimensi, (3) media pandang diam, dan (4) media pandang gerak.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga kelompok yaitu (1) media

pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, (2) media pembelajaran dilihat dari jenis yang diperlukan dan diperhatikan dan (3) jenis media pembelajaran dapat dilihat dari bentuk fisiknya.

2.1.1.3 Karakteristik Media Visual

Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal-visual terdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan, dan pesan nonverbal-visual adalah pesan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol nonverbal-visual. Posisi simbol-simbol nonverbal-visual yakni sebagai pengganti bahasa verbal, maka ia bisa disebut sebagai bahasa visual. Bahasa visual inilah yang kemudian menjadi *software*-nya media visual (Munadi, 2008:81).

- a. Gambar secara garis besar dapat dibagi pada tiga jenis, yakni sketsa, lukisan dan photo. Karena sketsa disebut sebagai draft kasar, maka ia dapat dikembangkan menjadi karikatur dan kartun. Jadi, media yang akan difokuskan dalam penelitian ini adalah media gambar sketsa yaitu kartun.
- b. Grafik, meliputi: (1) grafik garis, (2) grafik batang, (3) grafik lingkaran, (4) grafik simbol.
- c. Diagram merupakan susunan garis-garis dan lebih menyerupai peta dari gambar.
- d. Bagan, meliputi: (1) bagan organisasi, (2) bagan arus, (3) bagan pohon, (4) bagan proses, (5) peta.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan dengan memuat dua jenis pesan yaitu pesan verbal dan nonverbal yang dibagi menjadi empat bentuk, antara lain: gambar, grafik, diagram dan bagan.

2.1.1.4 Dasar Pertimbangan Pemilihan Media

Sadiman, dkk (2010:87) menjelaskan beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah:

- 1) Bermaksud mendemokrasikannya,
- 2) Merasa sudah akrab dengan media tersebut,
- 3) Ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan
- 4) Merasa bahwa media dapat terbuat dari yang bisa dilakukannya

Dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau pencapaian tujuan yang diinginkan atau tidak. Beberapa faktor perlu dipertimbangkan, misalnya tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karaktesitik) media yang bersangkutan (Sadiman, dkk, 2010:84-85).

Munadhi (2008:187) menjelaskan bahwa, untuk memudahkan dalam memilih media, tentunya terlebih dahulu harus diingat bahwa media pembelajaran adalah bagian dari sistem instruksional. Artinya, keberadaan media tersebut tidak terlepas dari sistem instruksional secara keseluruhan. Berdasarkan komponen-komponen dari sistem instruksional inilah kriteria pemilihan media dibuat. Kriteria-kriteria yang menjadi fokus di sini antara lain karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, bahan ajar, karakteristik mediana itu sendiri, dan sifat pemanfaatan media.

Adapun kesimpulan berdasarkan uraian diatas, yaitu dasar pertimbangan pemilihan media harus mempertimbangkan tujuan instruksional yang akan dicapai, karakteristik siswa, rangsangan belajar yang diinginkan maupun keadaan latar atau lingkungan yang luasnya terjangkau. Pemilihan media juga harus memperhatikan kriteria, komponen dan penyebab orang memilih media tersebut.

2.1.1.5 Manfaat dan Fungsi Media dalam Kegiatan Pembelajaran

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2010:15), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2010:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

Secara umum, media memiliki beberapa fungsi diantaranya sebagai berikut:

1. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa
2. Memperoleh gambaran jelas tentang benda yang sulit diamati secara langsung.
3. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
4. Menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis.
6. Membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari konkret sampai dengan abstrak.
9. Memudahkan siswa untuk membandingkan, mengamati, mendeskripsikan suatu benda.

Arsyad(dalam Haryono, 2014) menyimpulkan pendapat beberapa ahli bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut.

Media memiliki peran penting dalam pembelajaran yaitu dapat membantu memperjelas hal-hal abstrak menjadi lebih konkret. Media secara umum memiliki beberapa fungsi antara lain dapat membantu mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan, menghasilkan keseragaman pengamatan, membangkitkan keinginan, minat baru serta motivasi siswa serta maupun dan merangsang anak untuk belajar. Sedangkan fungsi media, khususnya media visual terbagi menjadi empat fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

Berdasarkan uraian tentang manfaat dan fungsi media dalam pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pemakaian media dapat mempengaruhi keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Media juga berfungsi untuk menghasilkan keseragaman pengamatan maupun dapat memudahkan siswa untuk membandingkan, mengamati, mendeskripsikan suatu benda.

2.1.1.6 Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*), dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*). Masing-masing jenis media ini mempunyai kelebihan dan keterbatasan.

Kelebihan dari media jadi (*media by utilization*) adalah hemat dalam waktu, tenaga dan biaya untuk pengadaannya. Sebaliknya, mempersiapkan media yang dirancang (*media by design*) secara khusus untuk memenuhi kebutuhan tertentu akan memeras banyak waktu, tenaga maupun biaya karena untuk mendapatkan keandalan dan kesahihannya diperlukan serangkaian kegiatan validasi prototipnya. Kekurangan dari media jadi (*media by utilization*) ialah kecilnya kemungkinan untuk mendapatkan media jadi yang dapat sepenuhnya sesuai dengan tujuan atau kebutuhan pembelajaran (Sadiman, dkk, 2010:83-84).

Ada beberapa kelebihan dalam penggunaan media gambar, yaitu: a) sifatnya konkret, b) gambar dapat mengatasi keterbatasan masalah batasan ruang dan waktu, c) gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, d) dapat memperjelas satu masalah, dan e) murah harganya, mudah didapat, mudah digunakan, tanpa memerlukan peralatan yang khusus.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut gambar atau foto mempunyai beberapa kelemahan yaitu: (a) gambar atau foto hanya menekankan persepsi indera mata, (b) gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, dan (c) ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar (Fadillah, 2012).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media jadi (*media by utilization*) dan media rancangan (*media by design*) masing-masing jenis media ini mempunyai kelebihan dan kelemahan, diantaranya yaitu memeras banyak waktu dan kecilnya kemungkinan mendapatkan media jadi yang dapat sepenuhnya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2.1.2 Keterampilan Berbahasa

Apabila dalam berbahasa Indonesia, manusia dapat menggunakan bentuk verbal (ujaran) dan juga bentuk tulis. Oleh karena itu, setiap anggota masyarakat harus mengembangkan keempat keterampilan berbahasa, yaitu 1) mendengarkan atau menyimak, 2) berbicara, 3) membaca, dan 4) menulis. Menyimak dan berbicara berkaitan dengan bahasa lisan, membaca dan menulis berhubungan dengan bahasa tulis (Tim Dosen Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FKIP, 2005:1).

Pemerolehan keterampilan berbahasa, biasanya melalui suatu urutan yang teratur, yaitu dari kemampuan mendengarkan/menyimak tuturan yang ada di sekelilingnya, kemudian dari hasil menyimak akan dilakukan peniruan-peniruan, yaitu dengan berbicara. Setelah dapat berbicara, manusia akan mencoba belajar membaca, dengan cara mengenali huruf, suku kata, dan kata, baru kemudian belajar menulis, yaitu menulis huruf-huruf yang sudah dikenali menjadi suku kata, kata, dan kalimat yang mengungkapkan gagasan dan keinginannya. Jadi keempat keterampilan tersebut sebenarnya merupakan satu kesatuan, yaitu keterampilan berbahasa baik lisan maupun tulis (Tim Dosen Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FKIP, 2005:1).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbahasa meliputi empat tahapan: menyimak, berbicara, membaca dan menulis yang merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan antara satu sama lain.

2.1.2.1 Pengertian Keterampilan Bercerita

Bercerita merupakan bagian dari keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa lisan. Menurut Jatiningtyas (dalam Machsunah, 2014:12), bercerita adalah aktifitas yang menarik dan digunakan pada semua aktivitas pembelajaran. Tarigan menjelaskan bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain (Suparjo, 2014). Menurut Nurgiyantoro (dalam Rahayu, 2012:8), bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang

bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Ada unsur penting yang harus dikuasai siswa dalam bercerita yaitu linguistik dan unsur apa yang diceritakan. Ketepatan ucapan, tata bahasa, kosakata, kefasihan, dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik.

Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Menurut Nurgiyantoro, ada beberapa bentuk tugas kegiatan berbicara yang dapat dilatih untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan bercerita pada siswa, yaitu (1) bercerita berdasarkan gambar, (2) wawancara, (3) bercakap-cakap, (4) pidato, (5) berdiskusi (Rahayu, 2012:8).

Dengan kata lain, bercerita adalah salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain dengan cara menyampaikan berbagai macam ungkapan, berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dan dibaca (Rahayu, 2012:9).

Adapun kesimpulan berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa lisan yang apabila bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas sehingga dapat diahami oleh orang lain dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain.

2.1.2.2 Tujuan Bercerita

Pada dasarnya, tujuan utama bercerita adalah untuk berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seseorang yang bercerita harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro (2001:277) mengatakan bahwa tujuan bercerita adalah untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain (Rahayu, 2012:10).

Tujuan-tujuan bercerita, antara lain: a) untuk meningkatkan pemahaman anak serta dapat menstabilkan emosi anak, b) dapat menyuarkan perasaan dan pendapat, c) alat untuk melatih kemahiran mendengar dan bertutur kata secara baik dan benar, d) memperkaya kosa kata baru bagi anak, e) meningkatkan minat anak dalam menghadapi pelajaran, f) cara yang cocok untuk mengenali keunikan atas karakter yang dimiliki tiap-tiap anak.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan bercerita yaitu untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain. Tujuan bercerita juga meliputi: dapat meningkatkan pemahaman anak, dapat menyuarkan perasaan, maupun memperkaya kosa kata baru.

2.1.2.3 Jenis-Jenis Cerita

Berdasarkan ciri-cirinya, cerita dibagi menjadi 2, yaitu sebagai berikut:

1. Cerita lama, umumnya mengisahkan kehidupan klasik yang mencerminkan struktur kehidupan manusia di zaman lama. Jenis-jenis cerita lama menurut Desy (dalam Taningsih, 2006:7) adalah sebagai berikut:

- 1) Dongeng adalah cerita tentang sesuatu yang tidak masuk akal, tidak terjadi dan bersifat fantastis atau khayal. Macam-macam dongeng adalah antara lain: (a) mite, (b) legenda, (c) fabel, dan (d) sage.
- 2) Hikayat adalah cerita yang melukiskan raja atau dewa yang bersifat khayal.
- 3) Cerita berbingkai adalah cerita yang didalamnya terdapat beberapa cerita sebagai sisipan.
- 4) Cerita panji adalah bentuk cerita seperti hikayat tapi berasal seperti kesustraan jawa.
- 5) Tambo adalah cerita mengenai asal-usul keturunan, terutama keturunan raja-raja yang dicampur dengan unsur khayal.
2. Cerita baru adalah bentuk karangan bebas yang tidak berkaitan dengan sistem sosial dan struktur kehidupan lama. Cerita baru dapat dikembangkan dengan menceritakan kehidupan saat ini dengan keanekaragaman bentuk dan jenisnya. Contoh cerita baru adalah novel, cerita pendek, cerita bersambung (Rahayu, 2012:13-14).

Adapun kesimpulan berdasarkan uraian di atas yaitu ciri-ciri bercerita dibagi menjadi dua yaitu cerita lama dan cerita baru. Cerita lama meliputi: dongeng, hikayat, cerita berbingkai, cerita panji dan tombo, sedangkan cerita baru meliputi: novel, cerpen, dan cerita bersambung.

2.1.2.4 Manfaat Bercerita

Musfiroh (dalam Rahayu, 2012:15) ditinjau dari beberapa aspek, menyatakan bahwa manfaat bercerita, meliputi: 1) membantu menentukan pribadi dan moral anak, 2) menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi, 3) memacu kemampuan verbal anak, 4) merangsang minat menulis anak, dan 5) membuka cakrawala pengetahuan anak.

Bachri (2005:11), mengatakan bahwa manfaat bercerita adalah dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak, sebab dalam bercerita anak mendapat tambahan pengalaman yang bisa jadi merupakan hal baru baginya (Rahayu, 2012:15). Berdasarkan pembahasan yang dikemukakan diatas, dapat

diambil kesimpulan bahwa manfaat bercerita adalah menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi sehingga dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak.

2.1.2.5 Faktor-Faktor Penunjang dan Penghambat Keefektifan Bercerita

Bercerita merupakan kegiatan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain secara lisan. Apabila menyampaikan pesan atau informasi seorang pembicara harus memperhatikan faktor-faktor yang dapat menunjang keefektifan bercerita. Adapun faktor yang harus diperhatikan adalah faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Arsjad & Mukti (dalam Rahayu, 2012:16) mengemukakan faktor-faktor kebahasaan dan nonkebahasaan yang dapat menunjang keefektifan bercerita sebagai berikut:

1. Faktor kebahasaan, meliputi:
 - a. Ketepatan ucapan
 - b. Penekanan tekanan nada, sendi dan durasi
 - c. Pilihan kata
 - d. Ketepatan penggunaan kalimat
 - e. Ketepatan sasaran pembicaraan
2. Faktor nonkebahasaan, meliputi:
 - a. Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku
 - b. Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara
 - c. Kesiapan menghargai pendapat orang lain
 - d. Gerak-gerik dan mimik yang tepat
 - e. Kenyaringan suara
 - f. Relevansi penalaran

g. Penguasaan topik

Sedangkan faktor yang menghambat keefektifan keterampilan bercerita yaitu: (a) faktor fisik, merupakan faktor yang ada dalam partisipan sendiri dan faktor yang berasal dari luar partisipan, (b) faktor media, terdiri dari faktor linguistik dan nonlinguistik (misalnya tekanan lagu, irama, ucapan, dan isyarat gerak tubuh), (c) faktor psikologis, merupakan kondisi kejiwaan partisipan dalam keadaan marah, menangis, dan sakit.

Berdasarkan uraian tentang faktor penunjang dan penghambat dalam bercerita, dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang menunjang keefektifan bercerita meliputi: faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan, sedangkan faktor penghambat keefektifan bercerita meliputi tiga faktor, diantaranya adalah faktor fisik, faktor media, faktor psikologis.

2.1.2.6 Langkah-Langkah Bercerita

Kegiatan bercerita, sangat membutuhkan adanya suatu rencana untuk menentukan pokok-pokok cerita yang akan dikomunikasikan. Menurut Tarigan (dalam Rahayu, 2012:17) dalam merencanakan suatu pembicaraan atau bercerita harus mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan topik cerita, merupakan pokok pikiran atau pokok pembicaraan. Pokok pikiran dalam cerita harus menarik agar pendengar tertarik dan senang dalam mendengarkan cerita.
2. Menyusun kerangka cerita merupakan rencana penulisan yang memuat garis-garis besar dari suatu cerita. Dalam menyusun kerangka cerita, harus mengumpulkan bahan-bahan seperti dari buku, majalah, koran, makalah, dan sebagainya, untuk memudahkan dalam merangkai suatu cerita.
3. Mengembangkan kerangka cerita yang sudah dibuat kemudian dikembangkan dengan pokok-pokok cerita.

4. Menyusun teks cerita dilakukan dengan menggabungkan poin-poin dari kerangka cerita yang telah dikembangkan dengan memperhatikan keterkaitan antar poin.

Adapun kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan uraian diatas, yaitu apabila seseorang ingin bercerita maka langkah-langkah yang harus diperhatikan adalah (a) menentukan topik cerita, (b) menyusun kerangka cerita, (3) mengembangkan kerangka cerita, dan (4) menyusun teks cerita.

2.1.2.7 Penilaian Keterampilan Bercerita

Setiap kegiatan pembelajaran perlu diadakan penilaian termasuk dalam pembelajaran kegiatan berbahasa dalam hal ini khususnya adalah keterampilan bercerita. Cara yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu terampil dalam bercerita adalah dengan melakukan observasi atau pengamatan keterampilan bercerita. Adapun aspek-aspek bercerita yang dinilai menurut Nurgiyantoro (dalam Rahayu, 2012:20) meliputi: (1) ketepatan isi cerita, (2) ketepatan penunjukkan detail cerita, (3) ketepatan logika cerita, (4) ketepatan makna seluruh cerita, (5) ketepatan kata, (6) ketepatan kalimat, dan (7) kelancaran.

Adapun kesimpulan berdasarkan penjelasan tersebut bahwa penilaian keterampilan bercerita dapat dilakukan dengan cara melakukan observasi maupun pengamatan secara langsung, dimana ketika bercerita ada beberapa aspek yang akan dijadikan acuan untuk melakukan penilaian.

2.1.3 Pembelajaran Tematik

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta dalam Majid, 2014:80). Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap dan nilai, baik antar pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (Permendikbud 57, 2014:220).

Adapun kesimpulan berdasarkan uraian diatas ialah pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran yang memungkinkan siswa aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

2.1.3.2 Ciri Khas Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki ciri khas, antara lain:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar;
2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik;
3. Kegiatan belajar dipilih yang bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lama;
4. Memberi penekanan pada keterampilan berpikir peserta didik;
5. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya; dan
6. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggapan terhadap gagasan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran tematik memiliki ciri khas diantaranya yaitu pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar dan dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

2.1.3.3 Prinsip Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Berpusat pada peserta didik

Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar yang lebih banyak berperan sebagai fasilitator.

2. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes. Guru dapat mengaitkan materi dari satu pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan keadaan lingkungan di mana sekolah dan peserta didik berada.

3. Pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik

Peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki sesuai dengan minat dan kebutuhan.

4. Menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan

Suasana dalam pembelajaran diupayakan berlangsung secara menyenangkan. Menyenangkan bisa dibangun dengan berbagai kegiatan yang bisa mengakomodasi kegemaran peserta didik.

5. Pembelajaran peserta didik aktif

Peserta didik terlibat baik fisik maupun mental dalam proses pembelajaran sejak perencanaan sehingga evaluasi pembelajaran (Permendikbud 57, 2014:241).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa prinsip pembelajaran tematik meliputi: berpusat pada peserta didik, bersifat fleksibel, pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan maupun pembelajaran peserta didik aktif.

2.1.3.4 Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan *Scientific*

Kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah. Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran semua mata pelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan kemudian

mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, manalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta.

Untuk mata pelajaran, materi atau situasi tertentu sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini, tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai nonilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi **mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta** untuk semua mata pelajaran (Majid, 2014:211).

Adapun kesimpulan berdasarkan penjelasan diatas yaitu kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah yang harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pendekatan ilmiah meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta.

2.1.3.5 Karakteristik Perkembangan Anak Usia Kelas Awal

Anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa yang pendek, tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yan dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal (Majid, 2014:6-7).

Karakteristik perkembangan anak pada usia SD biasanya pertumbuhan fisiknya telah mencapai kematangan. Mereka telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Mereka telah dapat melompat dengan kaki secara bergantian, dapat mengendarai sepeda roda dua, dapat menangkap bola, dan telah berkembang koordinasi tangan dan matanya untuk dapat memegang pensil maupun memegang gunting. Selain itu, perkembangan sosial anak yang berada pada usia kelas awal SD, antara lain mereka telah dapat menunjukkan keakuannya tentang jenis kelaminnya, telah mulai berkompetisi dengan teman sebaya, mempunyai sahabat, telah mampu berbagi, dan mandiri (Majid, 2014:7).

Pertumbuhan dan perkembangan merupakan dua hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari perjalanan hidup manusia. Pertumbuhan dan perkembangan manusia bersifat permanen, dalam arti pertumbuhan dan perkembangan berlangsung selama manusia hidup dan berakhir bersamaan dengan berakhirnya manusia (meninggal dunia). Setiap individu secara kodrat membawa variasi dan irama pertumbuhan dan perkembangan sendiri-sendiri. Hal ini menyebabkan setiap individu mempunyai perbedaan-perbedaan. Teori berkaitan dengan perkembangan psikologi dan intelektual siswa di sekolah dasar dijabarkan oleh Piaget.

Menurut teori Piaget, proses belajar dapat berlangsung jika proses pengolahan data yang aktif di pihak pembelajar. Pengolahan data yang aktif merupakan aktivitas lanjutan dari kegiatan mencari informasi dan dilanjutkan dengan kegiatan penemuan. Piaget berpendapat bahwa “apa yang sudah ada pada diri seorang siswa (kapasitas dasar kemampuan

intelektualnya atau dapat disebut dengan skema) adalah dasar untuk menerima hal yang baru.” Skema berfungsi mengatur interaksi siswa dengan lingkungan sekitarnya” Hasan (dalam Majid, 2014:7).

Menurut Piaget, kematangan bio-psikologis seseorang memiliki tingkatan-tingkatan. Tingkatan perkembangan intelektual memiliki ciri-ciri tersendiri, antara lain: perkembangan intelektual siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) yang ditandai oleh kemampuan berpikir konkret dan mendalam, mampu mengklasifikasi dan mengontrol persepsinya. Pada tahap ini, perkembangan kemampuan berpikir siswa sudah mantap, kemampuan skema asimilasinya sudah lebih tinggi dalam melakukan suatu koordinasi yang konsisten antar skema (Muhibin dalam Majid, 2014:7).

Fase operasional konkret (usia 7-11 tahun) ditandai dengan anak mulai berpikir secara logis, dengan syarat, objek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkret. Kemampuan berpikir logis ini terwujud dalam kemampuan mengklasifikasikan objek sesuai dengan klasifikasinya, mengurutkan benda sesuai dengan tata urutannya, kemampuan untuk memahami cara pandang orang lain, dan kemampuan berpikir secara deduktif.

Mustofa dan Thobroni (2013:96) menjelaskan bahwa pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), seorang anak dapat membuat kesimpulan dari sesuatu pada situasi nyata atau dengan menggunakan benda konkret, dan mampu mempertimbangkan dua aspek dari situasi nyata secara bersama-sama (misalnya antara bentuk dan ukuran).

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan yaitu karakteristik siswa kelas awal SD berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) yang ditandai oleh kemampuan berpikir konkret dan mendalam, mampu mengklasifikasi dan mengontrol persepsinya. Pada tahap ini, perkembangan kemampuan berpikir siswa sudah mantap, kemampuan skema asimilasinya sudah lebih tinggi dalam melakukan suatu koordinasi yang konsisten antar skema.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Rina Kusnia di SD Mancar II Kecamatan Peterongan Jombang tahun 2011 dengan judul *“Penerapan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa SD Kelas 2 SDN Mancar II Kecamatan Peterongan”*. Adapun persamaan pada penelitian ini terletak pada hal yang diteliti yaitu keterampilan bercerita dan penggunaan media gambar. Perbedaan penelitiannya terlihat pada tujuan yang ingin diteliti, serta jenis penelitiannya dimana dalam penelitian yang terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan hasil ketuntasan pada siklus I mencapai 60% untuk 12 siswa dan siklus II dengan ketuntasan 85% untuk 17 siswa. Sedangkan peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, dimana peneliti hanya sebagai pengamat yang menganalisis implementasi media *frame picture story* pada pembelajaran di kelas.

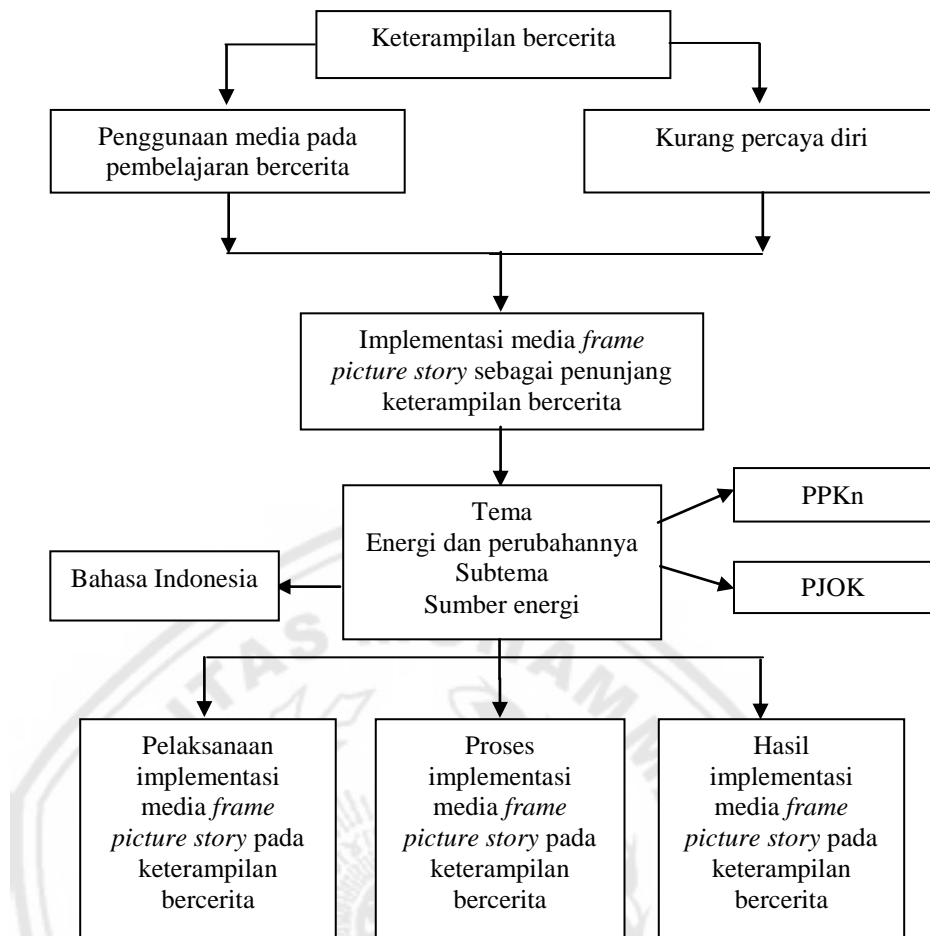
Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Baiq Lia Septina dengan judul *“Implementasi Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran IPS pada*

Siswa kelas III SD Muhammadiyah 09 Malang”. Penelitian terdahulu memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan penulis yaitu terletak pada pengimplementasian media dan jenis penelitiannya dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, dimana peneliti berperan sebagai pengamat partisipan yang bertugas mengamati pada saat proses pembelajaran bercerita berlangsung.

Adapun perbedaanya terletak pada penggunaan materi pembelajaran IPS serta tujuan yang ingin dicapai. Terlihat pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa proses pemanfaatan media gambar membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, dengan tingkat ketertarikan siswa sebesar 36%. Sedangkan peneliti menggunakan media *frame picture story* dengan tujuan mendeskripsikan hasil implementasi media *frame picture story* sebagai penunjang keterampilan bercerita siswa kelas III SD Muhammadiyah 4 Batu.

2.3 Kerangka Pikir

Menurut Haryoko (dalam Sugoyono, 2013:92), kerangka pikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti.



**Gambar 2.2 Kerangka Pikir
Implementasi Media *Frame Picture Story* sebagai Penunjang Keterampilan
Bercerita**